Ninoishka Medinilla 12090
Henry Lopez 12152
Carlos Contreras 12039
Edgar Garzaro 12224

Manual del Usuario

1. Instrucciones de instalación del programa……1
2. Qué es y qué hace el programa……2
3. Instrucciones de uso……3
4. Comentarios y sugerencias……4

Instrucciones de instalación

El programa esta creado en el lenguaje de programación de Python, para que el juego funcione es necesario descargar Python y tenerlo instalado en la computadora. Python es un lenguaje de programación que le permite al usuario trabajar más rápido, con mejor calidad, reduce los costos de mantenimiento y aprender a usarlo es muy fácil, con libros como: Python para todos, Introducción a la programación con Python con estos libros será muy fácil y rápido apreder, podrá empezarlo a usar inmediatamente. También se agregara el curso de Python ya, este curso es un curso interactivo donde se le enseña a utilizar Python de una manera más dinámica con ejemplos, y algunos ejercicios.

Python:

- http://www.python.org/getit/

(Dependiendo de su computadora, el sistema con el que opere y la versión de python que desee se le presentan las opciones de descarga)

PDF (Python para todos):

- https://launchpadlibrarian.net/18980633/Python%20para%20todos.pdf

PDF (Introduccion a la programación con Python):

- https://arco.esi.uclm.es/public/doc/book/python.pdf

PythonYa:

- http://pythonya.appspot.com/detalleconcepto?deta=Definici%C3%B3n%20de%20variables

\

¿Qué hace el programa?

Al usuario al iniciar el juego se le presenta un menú, en este menú el usuario debe escoger si desea jugar con la computadora o con otro jugador. Dependiendo de la opción que haya escogido el usuario se le presenta otro menú, para que escoja la opción que va ser la que el va a sacar contra su contrincante. Si es de dos jugador el menú se va a presentar para los 2 jugadores y cada uno debe ingresar su opción, al jugador uno (J1) se le pide que escoja su opción y luego se deja un espacio y el jugador dos (J2) no puede ver que escogió el jugador uno (J1) y después de que escoge su opción sale quien gano, si el jugador uno (J1) o el jugador dos (J2) o si fue un empate. Después los jugadores can a seguir jugando y se va a llevar un marcador para saber quién va ganado y con cuantos juegos y cuantos empates. Cuando los jugadores ya no quieran jugar o cuando se canse uno y solo quiera jugar uno de los dos se cambia al modo de un jugador e igual se muestra el marcador final, cuantos juegos gano cada quien y cuantos empates. En el modo de un jugador se enfrentan con la maquina, la cual está va a sacar cualquier opción, sin importar lo que haya escogido el jugador uno (J1). También se lleva un conteo de los juegos ganados por cada uno. Ya cuando ya no se tengan ganas de jugar se puede salir del juego y ahí ya se va a mostrar el marcador de todos los juegos que se jugador y cuantos juegos gano cada quien en total, cuantos se perdieron por cada quien y cuantos empates.

Instrucciones de uso

SI NO TIENE INSTALADO PYTHON EN SU COMPUTADORA POR FAVOR LEER LO SIGUIENTE:

Instalación de Python:

Por favor dirigirse a la pestaña de “Descargas” donde encontrará un manual para la descarga e instalación de Python para su computadora,

Instrucciones generales:

- Diríjase a la pestaña de “Descargas” del Wiki y descargue los archivos piedra_papel_tijera.py y modulo_piedra_papel_tijera.py.
- Abra la carpeta donde guardó sus archivos y haga click derecho sobre el archivo piedra_papel_tijera.py
- Seleccione la opción “EDIT WITH IDLE” y luego ejecútelo utilizando F5. (Puede ejecutarlo haciendo doble click sobre el archivo también, pero es preferible realizarlo de la otra manera),
- El usuario debe escoger entre piedra papel o tijera y asi es como se miden los resultados:

	Gana contra	Pierde contra
Piedra	Tijera	Papel
Papel	Piedra	Tijera
Tijera	Papel	Piedra

Instrucciones jugador uno (J1) vs maquina:

- Se le pide la jugador que escoja su opción y cuando él la escoge automáticamente la maquina escoge ella su opción al azar, y después muestra quien gano y se acumulan en el marcador las victorias del jugador o de la maquina

Instrucciones jugador uno (J1) vs jugador dos (J2)

- El jugador uno (J1) escoge su opción y se separa al jugador dos (J2) para que no pueda ver la opción que escogió el jugador uno (J1) luego el jugador dos escoge su opción y después muestra quien gano y se acumulan en el marcador las victorias de cada quien.

Reporte de errores y sugerencias

A los usuarios del programa se les agradecería por favor hicieran algún comentario sobre el programa o sobre algún elemento del proyecto, ya sea para reportar algún error en el programa, o simplemente para expresar que les pareció el programa o el proyecto; si les gusto o no y por favor se les pide especificar el porqué de su respuesta. El grupo tomará en cuenta cualquier sugerencia y/o comentario que los usuarios realicen sobre el proyecto, los correos a los que pueden escribir son los siguientes:

Ninoishka Medinilla:

- Ninou_medi@hotmail.com

Henry López:

- lop12152@uvg.edu.gt

Carlos Contreras:

- con12039@uvg.edu.gt

Edgar Garzaro:

- edgar.grzcbr@gmail.com